

Motion Comic Kisah Penciptaan untuk anak sekolah minggu

Andre Lauw

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia

Andre_lauw92@yahoo.com

Tidak semua anak sekolah minggu mengerti benar tentang kisah penciptaan, kurangnya media pembelajaran, terlalu banyak media menarik membuat anak melupakan membaca Alkitab, Dan cerita Alkitab yang kurang dikemas sesuai dengan minat baca anak. Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah penyajian cerita Alkitab yang menarik. Untuk itu, dibuatlah sebuah aplikasi multimedia interaktif yang menceritakan tentang Kisah Penciptaan. Aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak berumur 7-12 tahun. Dalam aplikasi *motion comic* ini, kisah penciptaan disajikan dengan format motion comic yang menggabungkan gambar, suara dan animasi. Dalam aplikasi ini terdapat pula fitur interaktif dan juga fitur *game* Alkitab yang menjadikan aplikasi ini menarik dan berinteraktif. Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penyajian cerita dalam aplikasi ini mempunyai tampilan yang menarik dan juga anak-anak dapat memahami cerita dengan baik.

Kata kunci : Alkitab, Kisah Penciptaan, motion comic.

Not all children understand the truth about the Sunday school story of creation , the lack media learning , too many exciting media make children forget to read the Bible , and the Bible stories that are less packed in accordance with the child's interest in reading . Of these problems , it takes an interesting presentation of the Bible story. Of these problems, it takes an interesting presentation of the Bible story. To that end, they invented an interactive multimedia application that tells the story of creation. This application is intended for children aged 7-12 years. In the application of this motion comic, the story of creation served with the motion comic format that combines image, sound and animation. In this application there are also interactive features and also features a Bible games makes this application interesting and interactive. This application has been through the process of testing and evaluation. Results of testing and evaluation produce satisfactory results that correspond to the desired goal. The presentation of the story in this application has an attractive appearance and also the children can understand the story.

Keywords: Bible, the story of creation, motion comic

PENDAHULUAN

Tidak semua anak sekolah minggu mengerti benar tentang kisah penciptaan, kurangnya media pembelajaran, terlalu banyak media menarik yang membuat anak melupakan membaca Alkitab (membaca komik salah satunya). Dan cerita Alkitab yang kurang dikemas yang sesuai dengan minat baca anak.

Dari permasalahan yang diatas maka dibutuhkan sebuah penyajian cerita Alkitab yang lebih menarik. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi *motion comic* Kisah Penciptaan yang menceritakan tentang Kisah Penciptaan Tuhan dari hari pertama sampai hari keenam. Aplikasi ini ditujukan untuk anak sekolah minggu. Dalam aplikasi *motion comic* kisah penciptaan ini juga menambahkan fitur permainan dan interaktif di dalamnya.

Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan karena menurut pengguna, penyajian *motion comic* kisah penciptaan tampil lebih menarik sekaligus dapat membantu pengguna untuk memahami alkitab

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan analisis awal, yaitu dengan cara membagikan kuisioner kepada anak-anak sesuai dengan target market dan juga melakukan wawancara singkat kepada guru sekolah, guru sekolah minggu dan juga orang tua anak. Setelah melakukan pembagian kuisioner dan wawancara singkat, maka diperoleh hasil bahwa sebagian besar anak-anak mengalami kesusahan dalam memahami isi dari Alkitab. Selain pengambilan data melalui pembagian kuisioner dan wawancara, juga dilakukan analisa perbandingan terhadap media-media lain tentang Alkitab. Dari beberapa media-media dapat diambil kelebihan dan kekurangan pada setiap media tersebut, sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan yang berguna untuk mendukung aplikasi yang akan dibuatnya dalam pembuatan tugas akhir ini.

Dari hasil analisa diatas, akan dilakukan perencanaan desain mulai dari perancangan sistem, *user interface*, dan interaksi sistem dengan user. Setelah aplikasi telah selesai dibuat maka akan dilakukan uji coba dan evaluasi kepada

user sesuai dengan target market. Tujuan ini berguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang diinginkan dan juga telah berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan atau *error*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi ini berdominan menggunakan warna-warna cerah yaitu warna kuning. Warna kuning memberi arti kehangatan dan rasa bahagia dan seolah ingin menimbulkan hasrat untuk bermain. Dan aplikasi ini menggunakan font yaitu *Arial*. Pemilihan font ini dipilih agar mudah dibaca dan dapat dibaca secara nyaman. Dan penggunaan suara menggunakan suara *free royalty* dan dialog suara melakukan proses rekaman.

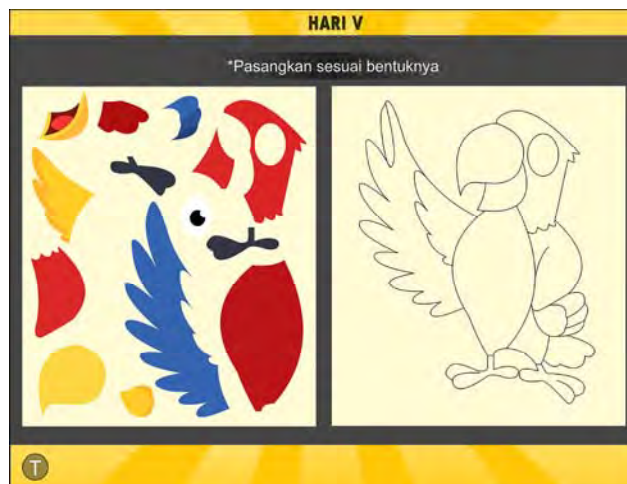
Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah aplikasi yang telah dibuat sudah bebas dari error atau tidak. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user.

Proses verifikasi dilakukan terhadap setiap halaman, dan juga terdapat halaman berinteraktif dimana user dapat berinteraksi dengan aplikasi. Aplikasi ini mempunyai fitur-fitur interaktif yaitu fitur permainan Alkitab dan fitur interaktif. Fitur permainan Alkitab adalah fitur yang didalamnya terdapat beberapa permainan kecil, dimana user merasa senang dan nyaman bermain sambil membaca Alkitab. Dan fitur interaktif, dimana user akan berinteraktif langsung terhadap cerita yaitu user disuruh melakukan sesuatu sesuai dengan pernyataan yang ada.

Berikut fitur interaktif yang ada dalam aplikasi ini. Halaman fitur interaktif alkitab dapat dilihat pada Gambar 1, dan halaman fitur permainan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Fitur Interaktif Alkitab



Gambar 3. Halaman Fitur Permainan Alkitab

Proses validasi dilakukan dengan wawancara terhadap 10 anak sekolah minggu. Sebelum diberikan pertanyaan, terlebih dahulu responden diberi kesempatan untuk melihat aplikasi motion comic ini. Daftar pertanyaan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara Untuk validasi

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah setelah melihat Motion Comic Kisah Penciptaan anda mengerti tentang kisah penciptaan?	9 (90%)	1 (10%)
2.	Apakah dengan animasi dan games ini membaca motion comic ini lebih menarik?	9 (90%)	1 (10%)
3.	Apakah anda dapat memahami alur cerita dalam aplikasi ini dengan baik?	7 (70%)	3 (30%)
4.	Apakah kamu tertarik kembali membaca Alkitab setelah melihat motion comic Kisah Penciptaan ini?	8 (80%)	2 (20%)

Dari hasil interview kepada sepuluh anak sekolah minggu, dapat disimpulkan bahwa mereka memberikan *feedback* yang baik terhadap aplikasi Kisah Penciptaan ini. Ringkasan hasil interview sebagai berikut:

- 90% responden mengatakan bahwa aplikasi Kisah Penciptaan ini membantu membuat anak-anak lebih mengerti tentang kisah penciptaan.
- 90% responden mengatakan dengan menggunakan animasi motion comic dan games di dalamnya membuat aplikasi motion comic ini lebih menarik.
- 70% responden mengatakan dapat memahami alur cerita dengan sangat baik.
- 80% responden tertarik kembali membaca Alkitab setelah melihat Motion Comic Kisah Penciptaan Untuk Anak Sekolah Minggu ini

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dan pembuatan aplikasi motion comic ini dapat ditarik kesimpulan yaitu penyajian cerita Alkitab melalui aplikasi motion comic yang berjudul Motion Comic Kisah Penciptaan untuk anak sekolah minggu ini membuat cerita Alkitab menjadi menarik, Adanya fitur interaktif, dan game Alkitab membuat anak-anak belajar dan membiasakan diri untuk membuka Alkitab.

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini agar menjadi lebih baik yaitu memperbanyak jenis permainan agar anak tidak bosan, permainan dibuat lebih bervariasi menggunakan logika, dapat dijalankan di android dan ios, Memberikan alternative bahasa, seperti bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Erbina, Barus. (2013). Arti Warna dalam ilmu psikologi. <http://erbinabaro.es.wordpress.com/2013/06/24/arti-warna-dalam-ilmu-psikologi-lalu-apa-warna-kepribadianmu/> (Diakses pada tanggal 24 September 2013).
- Elizabeth, B Hurlock (2008). Perkembangan Anak . <http://thesis.binus.ac.id/doc/Bab4/2008-2-00119-DS%20bab%204.pdf>. (Diakses pada tanggal 24 September 2013).
- Agevisual (2008). <http://agesvisual.wordpress.com/2008/01/18/animasi-dalam-teori/>. (Diakses pada tanggal 26 September 2013).
- Haryanto (2012). <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (Diakses pada tanggal 26 September 2013).
- Long, G. (2008). Motion Comics: A State of the Art. <http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>. (Diakses pada tanggal 26 September 2013)